

le tour de Gaule d'Astérix



ACTIVITÉ 1 - LE VOCABULAIRE DE LA BANDE DESSINÉE

Dans un album de bande dessinée, chaque page s'appelle une "planche".

1 Observe attentivement la planche ci-contre et légende les sept éléments indiqués grâce à la liste suivante : numéro de planche - case (ou vignette) - bande, bulle (ou ballon, phylactère) - cartouche (ou récitatif) - onomatopée - dessin indiquant un mouvement

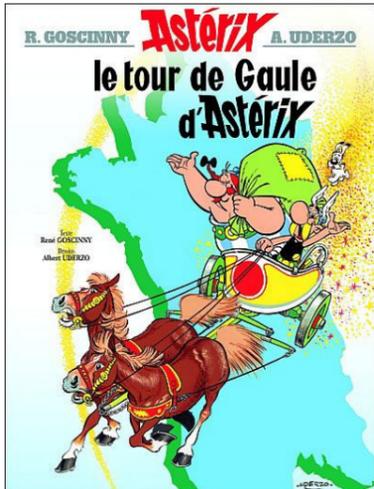
2 Relie chaque mot à sa définition :

- A. Planche
- B. Bande
- C. Case (ou vignette)
- D. Cartouche (ou récitatif)
- E. Bulle (ou ballon, phylactère)
- F. Onomatopée

- 1. Image délimitée par un filet noir ; l'ensemble de ces images forme une planche.
- 2. Encadré commentant l'action.
- 3. Lettres qui imitent un bruit, un son.
- 4. Suite de plusieurs cases, qui se lit de gauche à droite.
- 5. Nom donné à une page de bande dessinée.
- 6. Espace entouré d'un trait, qui rapporte les paroles ou pensées des personnages.

Les traits et les dessins qui traduisent un mouvement, un sentiment (surprise, colère, peur...) ou une sensation (douleur, étourdissement...) sont appelés les "emanata".

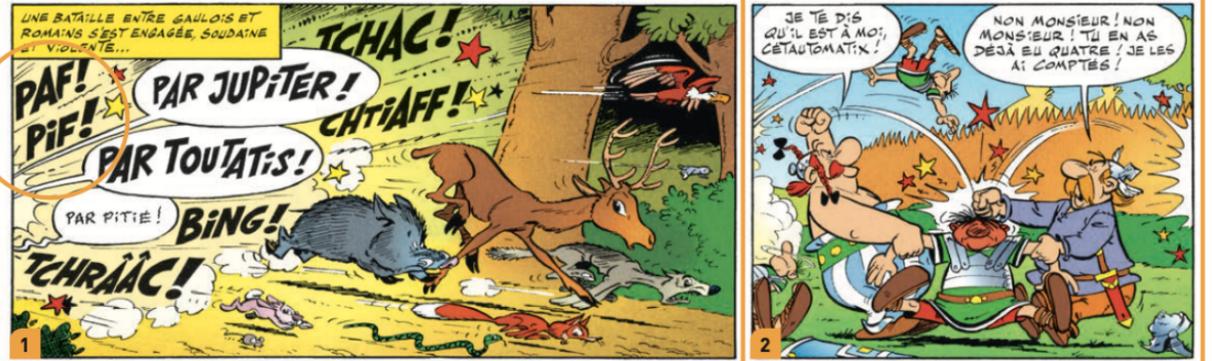
3 a. Dans la case 2, entoure en rouge les traits qui montrent les gestes rapides des deux Gaulois.
 b. Dans les cases 5 et 6, avec quels emanata le dessinateur a-t-il représenté la douleur des personnages ?



4 Que pouvons-nous deviner au sujet de cet album, avant même de l'avoir lu ?

- a. Observe la posture des personnages et celle des chevaux. Quelles impressions donnent-elles ? À quoi peut s'attendre le lecteur ?
- b. Que peut contenir le sac porté par Obélix ?
- c. Le titre de l'album, *Le Tour de Gaule d'Astérix*, est une allusion à une compétition sportive très célèbre en France : laquelle ?
- d. Qu'est qui peut pousser les deux amis à entreprendre un tour de Gaule ? Imagine en deux ou trois phrases ce qui les a incités à faire ce voyage.

Planche 3



.....

.....

ACTIVITÉ 3 - DE LA BANDE DESSINÉE AU RÉCIT D'AVENTURES

1 Dans chaque péripétie, Astérix et Obélix affrontent une situation difficile et trouvent un moyen de s'en sortir.

a. Retrouve à quelle planche les vignettes ci-dessous appartiennent. Indique quelle épreuve les héros doivent surmonter : une trahison - une rencontre avec les Romains - un accident. Puis indique par quel(s) moyen(s) ils s'en sortent : la force - la ruse - l'aide d'un autre personnage - la fuite



3 Les vignettes ci-dessus (planche 7) ont été transformées en un récit. Complète ce récit, de manière à guider le lecteur, comme s'il ne voyait pas les illustrations. Tu utiliseras :

- des repères de temps : puis - aussitôt - soudain.
- des compléments de lieu : à quelques pas derrière eux - à gauche - dans leur dos - à l'angle de la rue - à droite.

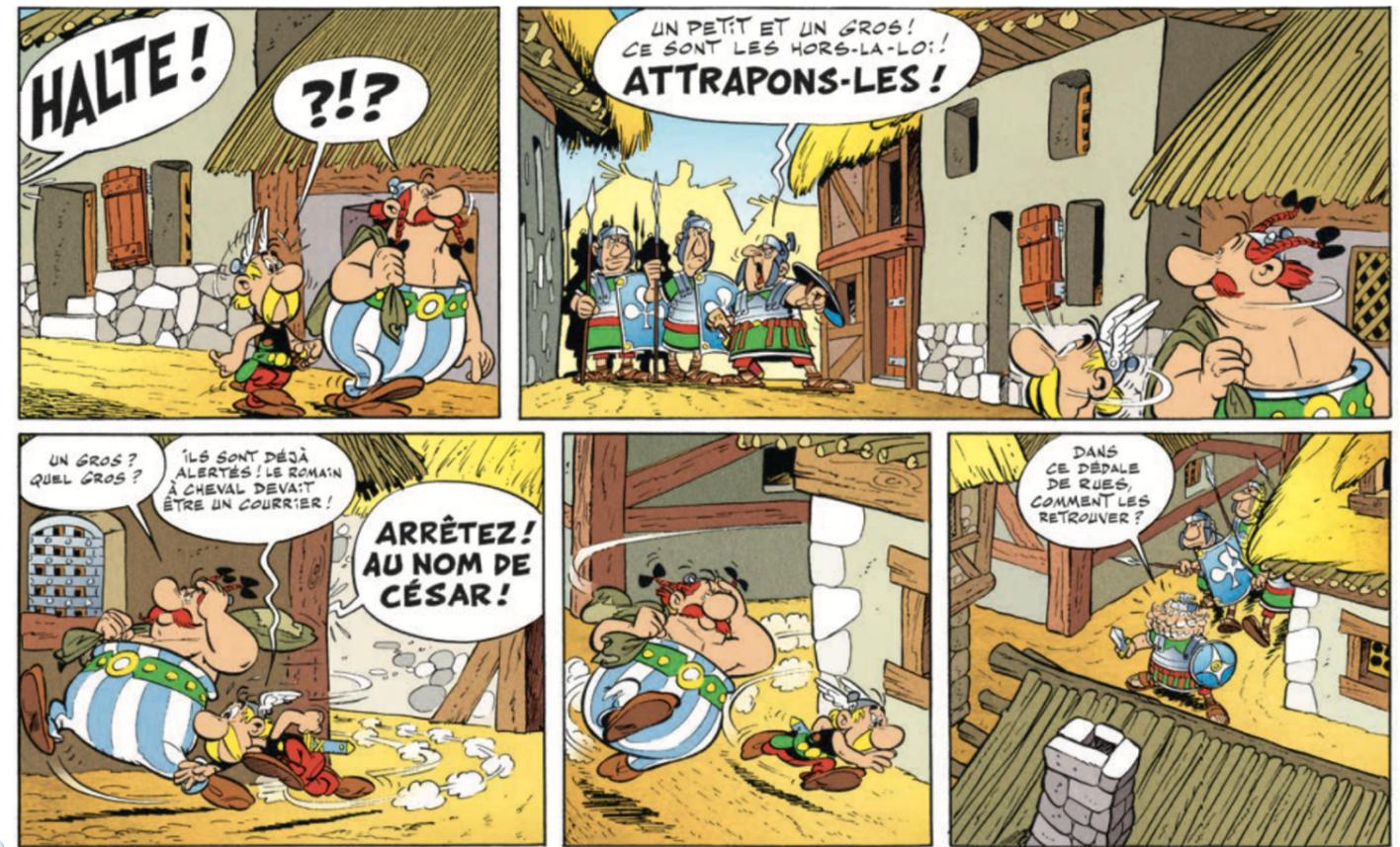
.....,, une voix s'exclama : « Halte ! ». Surpris, Astérix et Obélix se retournèrent et aperçurent,, un groupe de soldats qui les regardait d'un air menaçant. Leur chef s'écria : « Attrapons-les ! »., les deux amis prirent la fuite ;, ils tournèrent,, et réussirent à semer leurs adversaires.

Planche n°	Épreuve	Moyen employé
A
B
C
D
E

b. Dans l'album, choisis une autre épreuve que les héros surmontent. Indique le numéro de la planche, l'épreuve qu'ils rencontrent et le moyen qu'ils emploient pour la surmonter.

2 À présent, raconte une de ces péripéties avec des phrases complètes.

- a. Choisis une épreuve que les héros affrontent et raconte-la en une ou deux phrases.
 b. Ajoute une phrase pour raconter par quel moyen les héros s'en sortent. Commence par un mot de liaison de ton choix : mais, cependant, heureusement, par chance, c'est alors que...



Transforme chaque



ACTIVITÉ 4 - COMMENT CONSTRUIRE UN PERSONNAGE DE BANDE DESSINÉE ?

1



Astérix



Lucius Fleurdelotus



Quatrédeusix



César Labeldecadix



Gracchus Nenjetépus



Petilarus

- Choisis l'un des six personnages. Fais la liste de tous ses traits physiques. N'oublie pas de décrire sa tenue et ses accessoires.
- Ajoute tes propres observations : quels traits de caractère transparaissent dans son apparence, son attitude, sa posture ?
- Grâce à quel(s) détail(s) comprends-tu immédiatement qu'Astérix, Quatrédeusix et César Labeldecadix sont gaulois ?
- Grâce à quel(s) détail(s) comprends-tu immédiatement que Lucius Fleurdelotus, Gracchus Nenjetépus et Petilarus sont romains ? Identifie le légionnaire, le centurion et le préfet.

LE CARACTÈRE DU PERSONNAGE

2

- Quels adjectifs pouvez-vous employer pour désigner les qualités d'Astérix ? Et les défauts de Quatrédeusix ?
- À partir des adjectifs ci-dessous, qui évoquent les qualités et les défauts des personnages, forme des couples de synonymes :
adroit - véreux - loyal - retors - habile - vantard - intègre - intelligent - courageux - irritable - honnête - vaillant - fanfaron - irascible - fin - sournois - fidèle - malhonnête.
- Trouve un antonyme pour chaque couple de synonymes.

3

L'APPARENCE DU PERSONNAGE

Planche 2 : case 6



Planche 15 : case 3



Planche 30 : case 6



- Obélix a plusieurs défauts ! Associe à chaque case deux adjectifs qui décrivent son comportement, parmi ceux de la liste : glouton - irritable - gourmand - égoïste - susceptible - individualiste.
- Observe les deux cases ci-dessous : comment Obélix réagit-il face à ces deux situations ? Quel trait de sa personnalité apparaît ici ?

4

- Le personnage de César Labeldecadix est un **stéréotype** d'un habitant de Marseille. Pourquoi ce personnage nous fait-il rire ? Cite des passages précis de la BD.
- Quel personnage de l'album te fait le plus rire ? Explique pourquoi en citant au moins un exemple précis dans l'histoire.

Planche 21 : case 6



Planche 34 : case 9



5

- Les auteurs ont décidé de nommer le préfet "Fleurdelotus". Ce nom correspond-il au caractère du personnage ? Pourquoi ?
- En quoi ce nom est-il comique ?
- Peux-tu nommer un autre personnage de l'album dont le nom est un jeu de mots ?
- C'est dans cet album qu'Idéfix fait sa première apparition ! Il n'a pas encore nom. René Goscinny l'appelle "le petit chien". Dans quelle planche Idéfix apparaît-il pour la première fois ?
- Les auteurs lancent un concours : les lecteurs devront lui trouver un nom. Certains ont proposés Patracourcix, Papeurdurix, Trépetix, Paindépix, Toutousanprix... Quel autre nom pourrais-tu proposer ?
- À votre avis, pourquoi les deux auteurs ont-ils finalement retenu le nom Idéfix ?

LE NOM DES PERSONNAGES

Dans un texte entièrement rédigé, on peut désigner un personnage autrement que par son nom : on utilise son apparence, son caractère, son origine, son métier, sa fonction... pour créer des périphrases et éviter les répétitions.

Par exemple, quel personnage est désigné par cette périphrase : "le petit guerrier moustachu" ?

PETITE ÉVALUATION

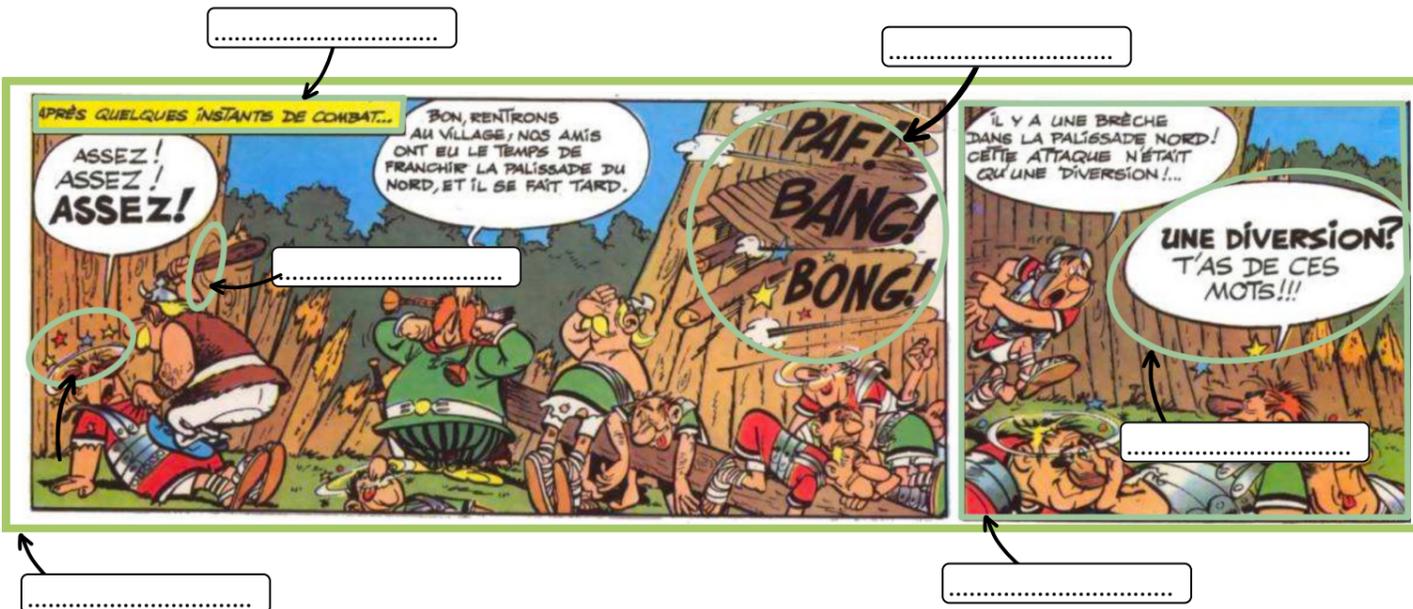
NOM : **PRÉNOM :**

1 Pour supprimer les répétitions, remplace les noms surlignés par des périphrases. Pense à utiliser des adjectifs qualificatifs pour préciser l'apparence ou le caractère du personnage.

C'est devant une boutique de charcuterie qu'Obélix croise pour la première fois le chemin d'Idéfix. Obélix ne le sait pas encore, mais Idéfix deviendra son fidèle compagnon dans toutes ses aventures. Pour le moment, Idéfix, qui ne possède pas encore de nom, se contente de suivre discrètement Obélix durant son tour de Gaule. Sans relâche, des rues de Lutèce jusqu'au petit village gaulois, Idéfix court derrière Astérix et Obélix...

Obélix :
 Idéfix :
 Idéfix :
 Obélix :
 Idéfix :
 Astérix et Obélix :

2 Il est l'heure de me montrer tes connaissances en BD ! Légende les cinq éléments entourés ou encadrés.



3 À ton tour, crée un nouveau personnage ! Imagine qu'Astérix et Obélix font sa rencontre dans un nouvel épisode entre deux étapes de leur voyage.

- a. Commence par établir sa fiche d'identité. Attention, son nom doit être un jeu de mots !
- b. **FACULTATIF** Si tu le souhaites, tu peux dessiner ton personnage.

CARTE D'IDENTITÉ

Nom :

Nationalité :

Caractéristiques physiques :

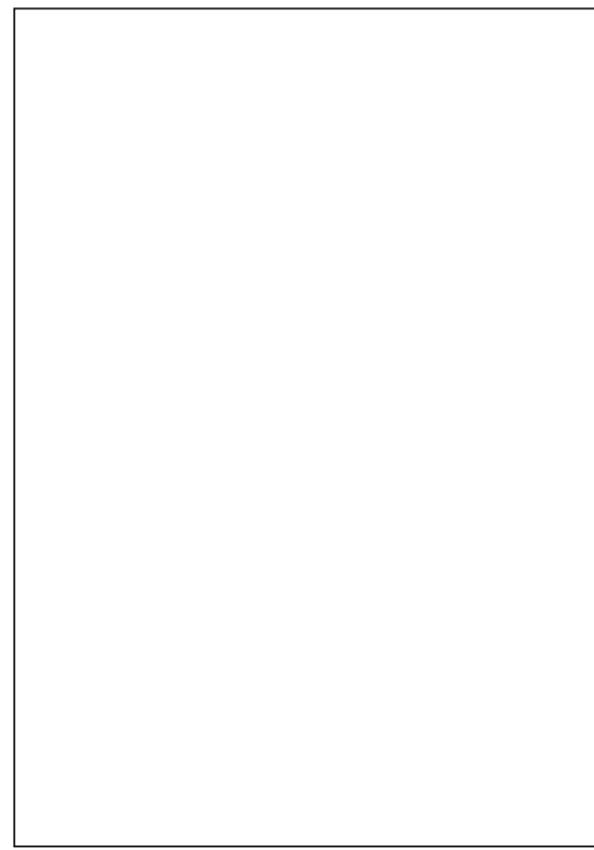
Aide ou opposant :

Caractère :

Métier ou fonction :

Lieu où les deux héros le rencontrent :

Accent et/ou expression favorite :



DESSIN (FACULTATIF)

c. En quelques lignes, rédige son portrait physique et moral avec des phrases complètes. (Et oui, l'orthographe compte !)

.....

d. Sur une demi-feuille, rédige un paragraphe qui décrit la rencontre entre nos deux célèbres gaulois et ton personnage. Ton texte devra contenir : un repère de temps (souligné en bleu), deux compléments de lieu (soulignés en noir) et une périphrase (soulignée en vert).

ACTIVITÉ 5 - LES VERBES DE PAROLE

Planche 29 : case 7



Observe la vignette ci-contre. Elle a été transformée en texte rédigé. **Choisis parmi les verbes de parole suivants** : hurla - chuchota - commença - ordonna - susurra - vociféra - conseilla - intima - chanta ; **puis complète le texte. Quels verbes de paroles pourrait-on employer pour montrer :**

- A. Que le centurion **donne des instructions** : "Saisissss", le centurion.
- B. Que le centurion **s'exprime de manière à être entendu de tous** : "Saisissss", le centurion.
- C. Que le centurion **n'a pas le temps de terminer sa phrase** : "Saisissss", le centurion.

Planche 2 : case 8



Planche 3 : case 6



Planche 12 : case 9



Planche 13 : case 6



Planche 15 : case 8



- 2 Observe attentivement les bulles des cinq cases ci-dessus.
 - a. Décris leur taille et leur forme. Qu'ont-elles d'original ?
 - b. Qu'indiquent-elles sur la manière dont les personnages s'expriment (ton, volume, émotions) ?
- 3 Si on transforme ces bulles en texte rédigé, on obtient les phrases ci-dessous. **Complète-les en utilisant les verbes de parole suivants** : chantonna - pouffa - gémit - grommela - se dit - se lamenta - pensa - fredonna - s'esclaffa - maugréa.



Il y a **deux réponses correctes pour chaque phrase.**

- A. "Maman !", le centurion.
- B. "Mmgnonmngongnon !", Fleurdelotus.
- C. "Dors mon p'tit Quinquin...", le marchand de bêtises.
- D. "Houahouahoua !" Obélix.
- E. "Mais ce sont les deux Gaulois que les Romains recherchent partout !", Quatrédusix.

ACTIVITÉ 6 - PRÉCISER UN TON OU UNE ÉMOTION : LES COMPLÉMENTS DE MANIÈRE

- 1 Dans chacune de ces cases, identifiez la (ou les) émotion(s) exprimée(s) par les personnages : joie, agacement, colère, surprise, gêne, peur, assurance.

.....



.....



.....



.....

.....

.....

.....

- 2 À partir des cases ci-dessus, **complète les phrases en t'aidant des listes suivantes.** Cherche dans le dictionnaire le sens des mots que tu ne connais pas ! **Plusieurs réponses sont possibles.**

Verbe de parole	Complément de manière : « l'air ... / d'une voix ... / sur un ton ... / le visage ... » + adjectifs
bredouilla - demanda - vociféra - s'exclama - assura - se réjouit - rugit - supplia - promit - sursauta - balbutia - ordonna - rétorqua - jubila.	satisfait - écarlate - interloqué - embarrassé - agacé - sûr de lui - paniqué - suppliant - angoissé - content - impérieux - ahuri - menaçant - confiant - tremblotant.

- A. "- Mais, mais... ces Gaulois sont féroces ! Doués d'une force magique ! ..., **protesta** Nenjetépus, **l'air anxieux.**
- Tatatatata ! Rien du tout ! Sonnez le rassemblement !, Fleurdelotus, d'un ton
- B. "- Les Romains !, Astérix, l'air
- Chic !, Obélix,
- C. "Eeeeh ! Pas si vite ! Mais où allez-vous ? Arrêtez !", le légionnaire
- D. "Vous ne le regretterez pas...", le vendeur de chars,
- E. "Par Jupiter !", le centurion,
- F. "Je... je ne sais pas, moi, votre ami est parti... Je n'avais pas à le retenir...", Quatrédusix,
- G. "La révolution ! L'émeute ! Le massacre ! La guerre ! La grosse catastrophe !" César,

PETITE ÉVALUATION SUR LE DIALOGUE !

Planche 26



Sur une demi-feuille, transforme la case ci-contre en un dialogue entièrement rédigé. Tu utiliseras des verbes de parole et des compléments de manière pour préciser sur quel ton parlent les personnages.

PETITE ÉVALUATION SUR LE DIALOGUE !

Planche 26



Sur une demi-feuille, transforme la case ci-contre en un dialogue entièrement rédigé. Tu utiliseras des verbes de parole et des compléments de manière pour préciser sur quel ton parlent les personnages.

Vos phrases seront construites de la manière suivante : paroles + verbe de parole + nom ou paraphrase désignant le personnage + complément de manière.

PETITE ÉVALUATION SUR LE DIALOGUE !



Planche 26



Transformez la case ci-contre en un dialogue entièrement rédigé. Vous utiliserez des verbes de parole et des adjectifs pour préciser sur quel ton parlent les personnages.

Vos phrases seront construites de la manière suivante : paroles + verbe de parole + nom ou expression désignant le personnage qui parle + l'air... / d'une voix ... / d'un ton ... / le visage ... (+ adjectif)

« -

- À Massilia !,

-

Obélix,

»

le vacancier,



ACTIVITÉ 7 - RÉDIGER UNE DESCRIPTION DE PAYSAGE OU DE DÉCOR

Comparez attentivement cet extrait du découpage de la planche 37 avec la case correspondante.

CASE 4-5-7-8 Au milieu d'une grande place rectangulaire et nue, s'élève une sorte d'estrade. Sur cette estrade, sont exposés les deux brigands, retenus chacun par un carcan de fer et une chaîne qui les lie à un poteau centra. Sur l'estrade aussi, le général Motus fait un speech, en montrant du doigt le sac de victuailles qui est là également. Autour de l'estrade, des légionnaires en armes font la garde. Et sur la place, des Gaulois et des Gauloises qui écoutent sombrement le speech grandiloquent du général Motus.

Archives Anne Goscinny

- Dans le découpage, repérez les compléments de lieu que le scénariste emploie pour guider le dessinateur.
- Rédigez quelques phrases supplémentaires à la suite du découpage, pour décrire les éléments de décor que le dessinateur a ajoutés sur les bords de la case. Vous commencerez par : « Sur les côtés de la place, il y a/on voit.... ».

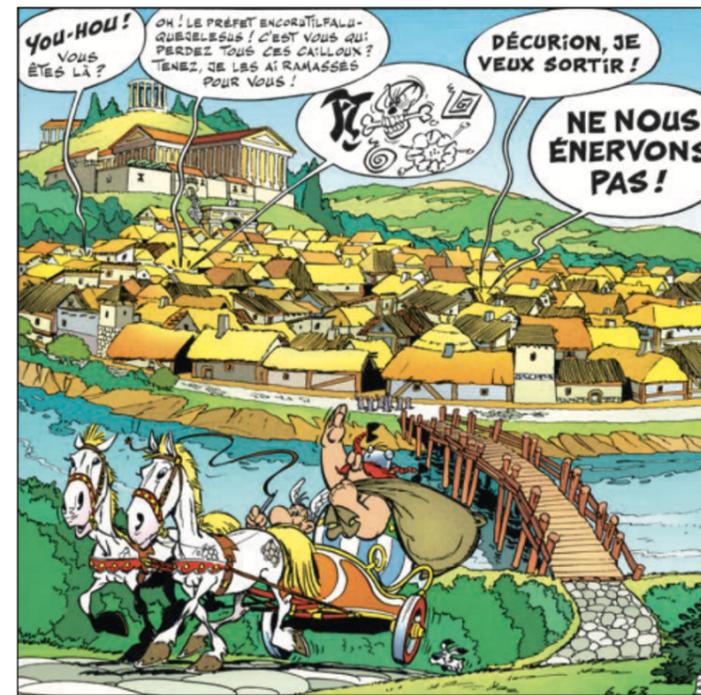
Planche 37



PETITE ÉVALUATION SUR LA DESCRIPTION

Observez cette case extraite de la planche 23, dans laquelle on assiste au départ des deux amis, qui s'éloignent de la ville de Lugdunum.

Planche 23



Décrivez la ville et le paysage de manière précise.

Vous éviterez d'écrire « il y a » ou « on voit ». Pour chacun des éléments de décor suivants, vous emploierez un verbe permettant de le décrire :

- une route / mener
- un pont / enjamber
- la ville / s'étendre
- des maisons / s'aligner
- un temple / s'élever
- des colonnes / se dresser

Vous ajouterez des compléments de lieu : au loin, à l'horizon, sur la colline, au pied de la colline, au bord du fleuve...

Exemple : une route / mener ➔ Une route mène jusqu'à la ville de Lugdunum.

ÉVALUATION FINALE

IL VA TE FALLOIR UNE BONNE DOSE DE POTION MAGIQUE POUR ACCOMPLIR CETTE DERNIÈRE TÂCHE !

TRÈS IMPORTANT : Lorsque vous avez terminé une étape, vous devez impérativement me présenter votre passeport gaulois pour valider votre étape. Tant que celui-ci n'est pas tamponné, vous ne pouvez pas passer à la suite. Vous serez évalués à chaque étape du projet.

En binôme, vous allez réaliser votre propre planche de bande dessinée ! Vous allez devoir reprendre tous les éléments que nous avons étudiés en classe. Il va falloir suivre les étapes suivantes :

- BROUILLON** - Au cours de leur tour de Gaule, Astérix et Obélix font étape à Labrit : Qui vont-ils rencontrer ? Est-ce un ennemi ou un allié ? Que vont gagner ou perdre nos héros à la fin de cette aventure ? Quelle spécialité locale vont-ils rapporter ? Vous pouvez reprendre la carte d'identité de l'un de vos personnages.
- SCÉNARIO** - Comme René Goscinny, écrivez votre péripétie (aventure) dans le détail (maximum une feuille). Pensez à reprendre les expressions, les adjectifs, les verbes de parole et les différents compléments que nous avons étudiés. Attention à écrire correctement et proprement. Les dialogues doivent être entièrement rédigés.
- DÉCOUPAGE** - Il va falloir découper votre scénario pour connaître le nombre de vignettes nécessaires sur votre planche, leurs tailles et les différentes bulles dont vous aurez besoin.
- DESSIN** - Il est temps de placer vos bulles et de dessiner votre bande dessinée ! Si vous ne vous sentez pas à l'aise en dessin, vous pouvez chercher sur internet et imprimer des images d'Astérix et Obélix.



Nom :

Nom :

Prénom :

Prénom :

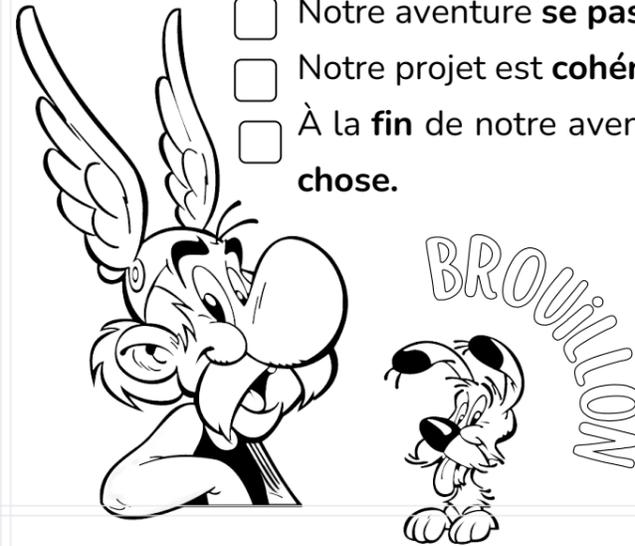
Notre rédaction respecte les consignes suivantes :

- Notre récit **respecte les éléments validés lors de l'étape du brouillon.**
- Notre texte tient **sur une page.**
- Notre rédaction comporte **une description du lieu et des personnages.**
- Nos phrases sont **construites correctement.**
- Nous avons été **attentif à la grammaire** : accords, conjugaison, orthographe.
- Nous avons repris **les différents éléments étudiés en classe** : adjectifs - compléments de lieu, de temps et de manière - périphrases - éléments comiques - verbes de parole variés.
- Nos **dialogues sont construits correctement.**



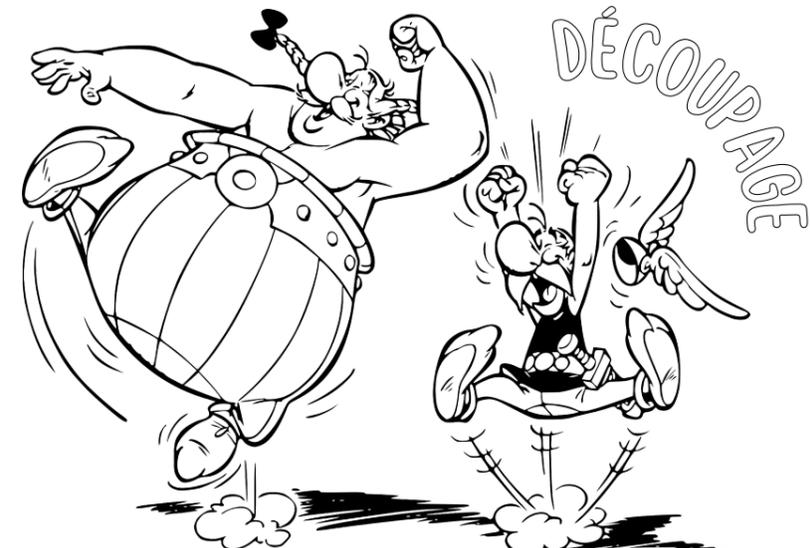
Notre idée respecte les consignes suivantes :

- Astérix et Obélix sont les personnages principaux** de notre aventure (ou au moins un des deux).
- Ils rencontrent **un personnage que vous avez imaginé** (nom, fonction, tenue, traits physique, traits de caractère).
- On comprend rapidement **qu'il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise rencontre.**
 - Notre idée est **courte**, elle peut tenir sur une planche.
 - Notre aventure **se passe à Labrit.**
 - Notre projet est **cohérent, simple à comprendre pour le lecteur.**
 - À la **fin** de notre aventure **nos héros gagnent ou perdent quelque chose.**



Notre découpage respecte les consignes suivantes :

- Notre récit **tient sur une planche.**
- Notre découpage est respecte **notre scénario.**
- Nos **choix de vignettes et de bulles sont cohérents** avec le message que nous souhaitons faire passer.
- Nous savons comment nous allons **réaliser notre planche** :
 - Collage
 - Dessin



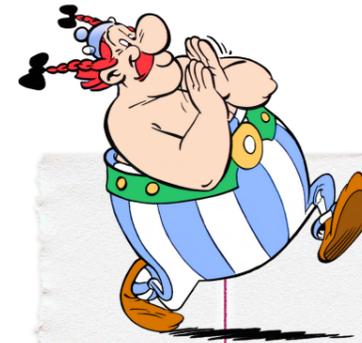
ACTIVITÉ AU FIL DE LA LECTURE - LE VOYAGE D'ASTÉRIX ET OBÉLIX

1 Au fil de ta lecture, retrouve chaque étape du récit en répondant aux questions du tableau ci-dessous.

Étapes du récit	Questions	Planches de l'album correspondantes
La situation initiale : la situation des héros au début de l'aventure	- Au début de l'album, à quelles occupations les Romains (planche 1) et les Gaulois (planche 2) se consacrent-ils ? - Quels mots, employés dans la première vignette de chacune des deux planches, montrent que leurs habitudes n'ont pas encore été perturbées ?	n° 1 à 2
L'élément déclencheur (ou perturbateur) : le problème que les héros doivent régler et qui déclenche l'aventure	- Quel problème pousse Astérix et Obélix à entreprendre leur voyage ? Quelle est désormais leur mission ?	n° à
Le déroulement : l'ensemble des actions menées par les héros pour surmonter des obstacles et accomplir leur mission	- Dans quelle ville a lieu la première étape de leur voyage ? - Quelle est la dernière ville dans laquelle ils se trouvent avant de rentrer chez eux ? - Le plus souvent, à quel danger doivent-ils échapper à chaque étape de leur voyage ?	n° à
Le dénouement : le moment où les héros surmontent le dernier obstacle et règlent leur problème	Quel dernier obstacle les héros surmontent-ils avant de rentrer dans leur village ? Qu'arrive-t-il à Fleurdelotus ?	n° à
La situation finale : la situation des héros à la fin de l'aventure	À la fin de l'album, dans quelle situation les héros se trouvent-ils ?	n°

2

- Dans la dernière planche de l'album, les deux Gaulois montrent à Fleurdelotus les spécialités qu'ils ont rapportées. Quel intérêt cette vignette présente-t-elle pour les lecteurs ?
- Les aventures des deux amis ont-elles apporté quelque chose de nouveau aux villageois ? Leur vie a-t-elle changé ?
- As-tu déjà lu ou vu d'autres missions d'Astérix ? Si oui, comment se termine chacune de ses aventures ?



MOTS & EXPRESSIONS QUE JE NE COMPRENDS PAS

Handwritten area for notes, consisting of a vertical red margin line on the left and horizontal blue lines for writing.